

# Lexique et grammaire du cinéma

*Christophe et Olivier Defaye*

## J'enseigne avec le cinéma





## Lexique et grammaire du cinéma

par Christophe et Olivier Defaye

« **Lexique et grammaire du cinéma** », à destination des cycles 2 et 3, se présente sous la forme d'un parcours composé de jeux et d'exercices créés à partir des films de la plateforme : [plateforme.films-pour-enfants.com](http://plateforme.films-pour-enfants.com)

Ce parcours permettra aux élèves d'identifier et de s'approprier à travers le vocabulaire, des outils d'analyse et d'expression, mais aussi de mener des activités préparatoires à la réalisation d'un film.



Seen © Katie Sung Lee

### SOMMAIRE

#### 1

Cadre / Champ / Hors-champ / Voix off

Cadrage, cadrer, cadreur, champ-contrechamp

#### 2

Composition / Echelle de plan / angle de vue

Plan général, plan d'ensemble, plan moyen, gros plan... premier plan, second plan, arrière-plan, angle normal, plongée, contre-plongée

#### 3

Mouvements

Panoramique, travelling, zoom

Entrée et sortie de champ des personnages et des objets

#### 4

Plan / Séquence / Scène

#### 5

Histoire / Scénario / Storyboard / Mise en scène



## Attendus de fin d'activité

La différence entre le cadre en peinture, photographie et le champ au cinéma.  
L'importance du hors champ comme outil de mise en scène.

Exprimer sa sensibilité et son imagination avec le langage cinématographique.  
Dire pour être entendu et compris en utilisant un vocabulaire approprié.  
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.



La fontaine, Villa Torlonia, John Singer Sargent, 1907

Art Institute of Chicago

## Présentation

Difficile d'imaginer un dessin infini !

Nous sommes toujours limités par la taille du support de notre dessin, une feuille de papier, un mur, le sol de la cour de récréation...

La « **tapisserie de Bayeux** » de la reine Mathilde (11e siècle) qui mesure 68 pourtant mètres de long ne pouvait pas non plus être infinie.

En peinture, mais aussi en photographie et au cinéma, nous sommes toujours limités par un **cadre**. En peinture, le **cadre** signifie le bord d'un tableau, mais c'est aussi ce qui est peint à l'intérieur du **cadre**. Le **cadre**, c'est ce que le peintre décide de montrer dans le cadre, ce que le spectateur peut voir.

Limités par la taille des dessins, les artistes ont très tôt trouvé des astuces pour représenter des choses à l'extérieur de leur dessin en laissant place à l'imagination des spectateurs. Par exemple, dessiner un personnage qui regarde à l'extérieur du dessin invite le spectateur à imaginer ce que regarde ce personnage et élargit d'une certaine façon l'espace du tableau.

Et au cinéma ?

À la différence de la peinture ou de la photographie, un film permet de représenter des choses pendant une durée. Pendant cette durée, le **cadre** de la caméra peut bouger et donc les objets, les personnages peuvent sortir du **cadre** ou entrer dans le **cadre**. Même quand la caméra ne bouge pas, les personnages ou les objets en mouvement peuvent entrer ou sortir, une voiture, un nuage par exemple.

Au cinéma, ce que le spectateur peut voir s'appelle le **champ** et ce qu'il ne peut pas voir mais peut imaginer s'appelle le **hors-champ**.

Tous les réalisateurs de films utilisent cette astuce avec les images et les sons. Au cinéma un son **hors-champ** s'appelle aussi un son off. Pour une voix, comme celle d'un narrateur qu'on ne voit pas, cela s'appelle une **voix off**.

Le **champ-contrechamp** est une technique qui consiste à filmer la même scène sous deux angles opposés.

## Les grandes fresques

### Peintures rupestres

Certaines peintures de la salle des Taureaux de la grotte de Lascaux (18 000 ans) mesurent jusqu'à cinq mètres de long.

### Fresques antiques

La mosaïque d'Alexandre (2 200 ans) mesure 5,80 m sur 3,10 m.

### La renaissance

La fresque du plafond de la chapelle Sixtine, peinte par Michel-Ange au 16e siècle mesure 40 m x 14 m (560 m<sup>2</sup>).

### Street art

La plus grande fresque d'Europe des artistes français Ella et Pitr sur le toit du pavillon 3 de Paris-Expo Porte de Versailles a une surface de 25 000 m<sup>2</sup> et l'artiste brésilien Eduardo Kobra, a réalisé à l'occasion des Jeux Olympiques de 2016 la plus grande fresque du monde : 190 mètres de long.



## Questions cinéma

Questionnaire à destination des élèves.

- Qu'est-ce qu'un **cadre** en peinture ?

Le **cadre**, c'est le bord d'un tableau, mais aussi ce qui est peint à l'intérieur du cadre.

- Qu'est-ce que le champ au cinéma ?

Le **champ**, c'est tout ce qui entre dans le cadre pendant l'enregistrement de la vidéo, tout ce que le spectateur peut voir.

- Qu'est-ce que le **hors-champ** au cinéma ?

Le **hors-champ**, c'est tout ce qui est à l'extérieur du cadre, ce que le spectateur ne peut pas voir.

- Qu'est-ce qu'une **voix off** au cinéma ?

Une **voix off** est la voix d'une personne que l'on ne voit pas dans le champ.

- Quelle sont les différences principales entre une photographie et un film ?

Un film permet de représenter des choses mais aussi le mouvement des choses dans le temps.

Un film permet d'utiliser des sons.

## Vocabulaire *En savoir plus...*

Le **cadrage** est l'action de **cadrer**, c'est à dire de choisir ce qui entre dans les limites du **cadre**.

Lors du tournage d'un film, le **cadreur** avec sa caméra (ou caméraman) est responsable du **cadrage**.

On peut modifier le **cadre** d'une image d'une photo ou d'un film après la prise de vues : c'est le **recadrage**.

### Autres sens du mot cadre

Cadre de billard

Cadre de ruche

Cadre de vie

Cadre de vélo

## Activités

1. **Écrire** un texte en utilisant les mots **cadre**, **champ**, **hors-champ** et **Voix off** (Cycle 3).

(matériel à partir des films « **Bunny Magic** » et « **L'inspecteur et le parapluie** » pour cette activité p.3).

2. **Décrire** les éléments visuels et sonores d'un film de votre choix qui sont dans le champ et dans le hors-champ (Cycle 3).

3. **Expliquer** ce qui dans le champ permet d'imaginer ce qui est dans le hors-champ (Cycle 3).

4. **Inventer** une scène avec quelque chose dans le champ et quelque chose hors-champ (Cycle 3).

5. **Citer** des éléments visuels ou sonores qui peuvent entrer ou sortir du cadre même quand la caméra est fixe (Cycles 2 et 3). (des éléments qui par leur mouvement, peuvent être parfois dans le champ et parfois dans le hors-champ).

Une voiture, un vélo, un train, une vague, un nuage, un personnage, un animal (un poisson, un oiseau...), une partie d'un personnage (une main, une jambe...), un objet tenu par une personne (une cuillère, une hache...)

6. **Dessiner** un objet quand il est dans le champ puis quand il est dans le hors-champ (Cycles 2 et 3).

Ex : un dauphin qui saute...

7. **Imaginer** à partir d'une image qui représente un personnage dans le champ le personnage hors-champ (Cycles 2 et 3).

Imaginer où le personnage aurait pu être une seconde plus tôt et où il pourrait être une seconde plus tard.





### Attendus de fin d'activité

Comprendre et s'appropriier les outils pour composer une image.  
Comment le cadrage influence le message ?

Exprimer sa sensibilité et son imagination avec le langage cinématographique.  
Dire pour être entendu et compris en utilisant un vocabulaire approprié.  
Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.



La Fée extraterrestre, Olivier Defaye, 2017

### Présentation

Comment cadrer ?

Pour cadrer, composer son image, le cadreur doit organiser les personnages et les objets dans le champ et faire plusieurs choix pour positionner sa caméra.

Par exemple, si le cadreur veut cadrer un personnage :

- Le cadreur choisit la taille du personnage dans le cadre. Il peut décider de cadrer le personnage en entier ou de ne cadrer qu'une partie du personnage, le visage par exemple. Cela s'appelle choisir l'**échelle de plan**. Le mot **plan**<sup>1</sup> dans l'expression **échelle de plan** permet de distinguer les différents types de cadrage et chaque **échelle de plan** porte un nom différent, **plan général, plan d'ensemble, plan moyen, gros plan**...

Si le cadreur choisit de cadrer plusieurs personnages en même temps, il peut les positionner en profondeur, plus ou moins loin de la caméra.

Le mot **plan**<sup>1</sup> sert aussi à décrire la disposition des objets ou des personnages dans la profondeur : on distingue ainsi le **premier plan**, le **second plan** et l'**arrière-plan** en fonction de leur éloignement par rapport à la caméra.

- Le cadreur choisit aussi l'**angle de vue**. Il choisit de cadrer le personnage de face, de profil, de dos et choisit la position en hauteur de la caméra par rapport au personnage. Il peut choisir un angle **normal** et positionner la caméra à la même hauteur que le personnage, un angle en **plongée** et mettre la caméra au-dessus du personnage ou choisir un angle en **contre-plongée** et mettre la caméra en dessous du personnage.

En réalité, tous ces choix se font en même temps avant de commencer à filmer. Pour retenir tous ces choix avant de filmer, le cadreur dispose de deux outils très pratiques, le **scénario** et le **storyboard** (cf. Séance 5).

Contre-plongée dans M le maudit, Fritz Lang, 1931



Le réalisateur utilise la contre-plongée pour donner au personnage une position dominante, supérieure.

Plongée dans M le maudit, Fritz Lang, 1931



Le réalisateur utilise la contre-plongée pour donner au personnage une position fragile, inférieure.

<sup>1</sup> Au cinéma, le mot plan a aussi un autre sens : c'est le moment entre le début et la fin d'une prise de vue (cf. Séance 5).



### Questions cinéma

Questionnaire à destination des élèves.

- Quels sont les choix du **cadreur** pour **cadrer** un personnage ?

L'**échelle de plan**, c'est à dire la taille du personnage dans le cadre et l'**angle de vue**.

- Qu'est-ce qu'un **gros plan** sur un personnage ?

Un **gros plan** est un cadrage qui isole une partie du corps humain (visage, main, pied...).

Un **plan général** est un cadrage qui montre la totalité d'un décor et décrit un lieu.

- Qu'est-ce qu'un **plan général** ?

Un **plan général** est un cadrage qui montre la totalité d'un décor et décrit un lieu.

- Où se situe la caméra par rapport au personnage dans le cas d'un angle en **plongée** ?

La caméra se situe au-dessus du personnage.

### Vocabulaire *En savoir plus...*

Un **gros plan** est parfois appelé close-up, terme anglais.

Le **plan américain** est le **cadrage** d'un personnage à mi-cuisse. Nommé ainsi car c'est un cadrage très utilisé dans les films américains des années 1910-1940.

**Plongée** et **contre-plongée** sont des termes aussi utilisés en peinture et en photographie.

### Activités

1. **Classer** les images du film par ordre de grandeur de l'échelle de plan (Cycles 2 et 3).

Plan général, plan d'ensemble, plan moyen, gros plan...

(matériel à partir des films « **Alike** » et « **Shipwrecked** » pour cette activité p 6 et p 7)

2. **Faire** des groupes d'images « Lost Property » du film par angle de vue (Cycles 2 et 3).

(matériel à partir du film « **Lost Property** » pour cette activité p 8)

Angle normal, plongée et contre-plongée.

3. **Comparer** deux portraits en utilisant les mots **plongée**, **contre-plongée** (Cycle 3).

4. **Prendre** une photo ou une vidéo avec un smartphone de différentes échelles de plan et différents angles de vue (Cycle 3).

5. **Dessiner** un personnage cadré en plan d'ensemble, plan moyen et gros plan.

6. **Décrire** le **premier plan**, le **second plan** et l'**arrière-plan** des images du film (Cycles 2 et 3).

(matériel à partir du film « **Automne** » pour cette activité p 10)



## Matériel pour l'activité 1

**Classer** les images du film « **Alike** » par ordre de grandeur de l'échelle de plan.  
Imprimer et distribuer aux élèves les images du film et les définitions des échelles de plan.

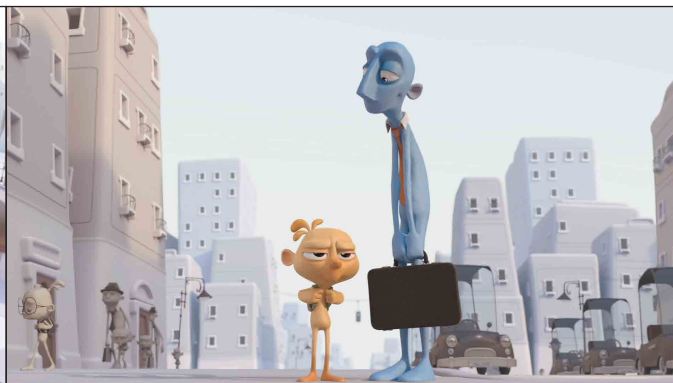


À imprimer (sans les numéros)

①



④



②



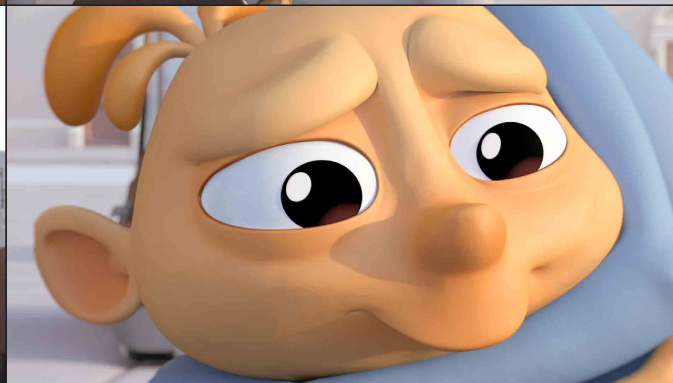
⑤



③



⑥



Alike © Daniel Martínez Lara & Rafa Cano Mendez

## Échelles de plan

1. Le **plan général** situe l'action dans son contexte géographique et topologique.
2. Le **plan d'ensemble**, proche du plan général, se focalise sur un lieu comme une rue ou une place.
3. Le **plan de demi-ensemble** ne couvre qu'une partie du décor.
4. Le **plan moyen** cadre un ou plusieurs personnages en entier.
5. Le **Plan rapproché** cadre les personnages au niveau de la ceinture et crée une certaine intimité.
6. Le **gros plan** cadre de très près et focalise sur les expressions d'un personnage ou sur un objet.



## Matériel pour l'activité 1

**Classer** les images du film « **Shipwrecked** » par ordre de grandeur de l'échelle de plan.  
Imprimer et distribuer aux élèves les images du film et les définitions des échelles de plan.



À imprimer (sans les numéros)

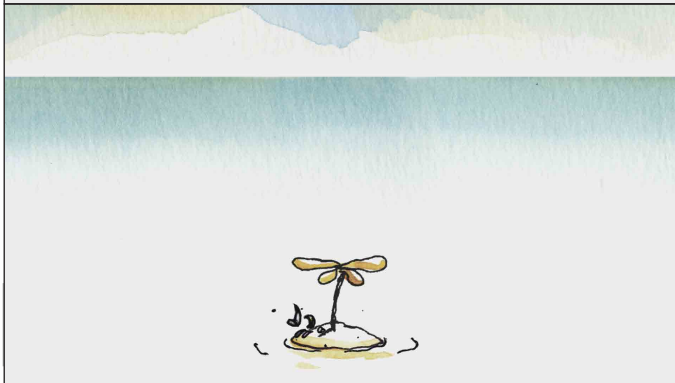
①



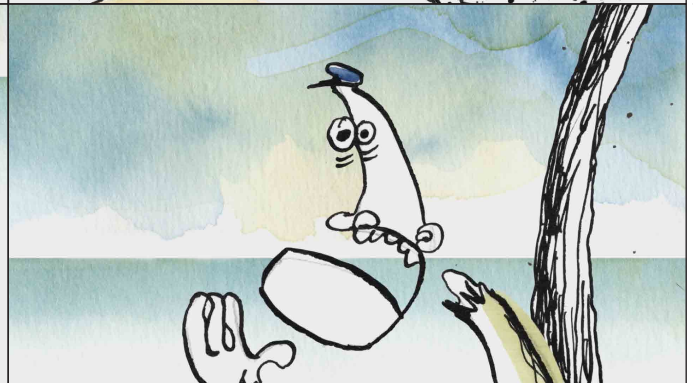
④



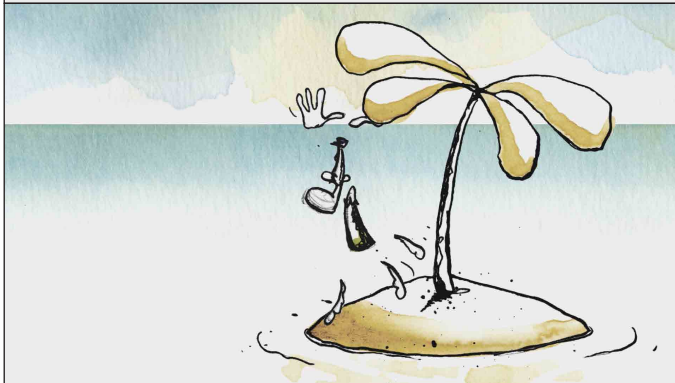
②



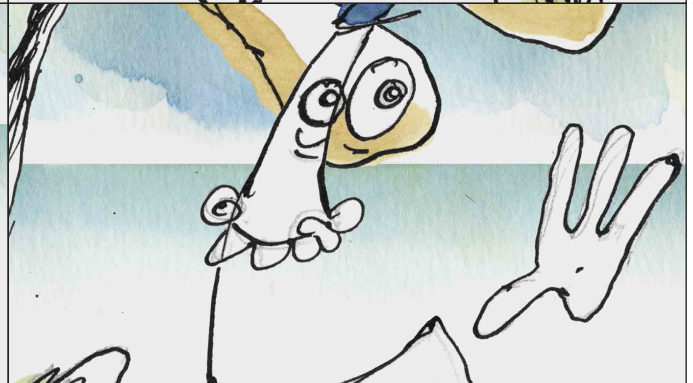
⑤



③



⑥



Shipwrecked © Frodo Kuipers

## Échelles de plan

1. Le **plan général** situe l'action dans son contexte géographique et topologique.
2. Le **plan d'ensemble**, proche du plan général, se focalise sur un lieu comme une rue ou une place.
3. Le **plan de demi-ensemble** ne couvre qu'une partie du décor.
4. Le **plan moyen** cadre un ou plusieurs personnages en entier.
5. Le **Plan rapproché** cadre les personnages au niveau de la ceinture et crée une certaine intimité.
6. Le **gros plan** cadre de très près et focalise sur les expressions d'un personnage ou sur un objet.



## Matériel pour l'activité 2

**Faire** des groupes d'images du film « **Lost Property** » par angle de vue.  
Imprimer et distribuer aux élèves les images du film et les définitions des angles de vue.

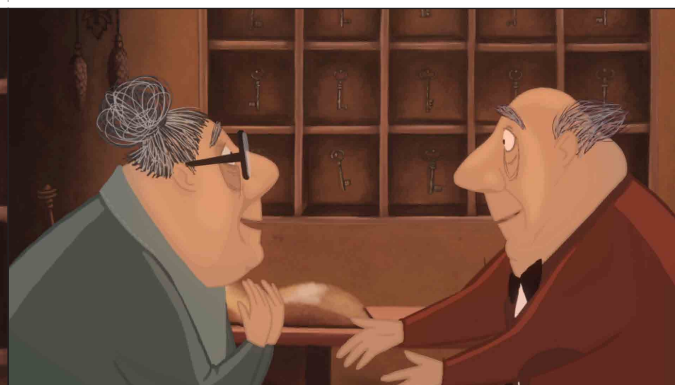


À imprimer (sans les numéros)

①



①



②



②



③



③



Lost Property © Asa Lucander

## Angles de vue

1. Dans un angle **normal**, la caméra est à la même hauteur que les personnages ou les objets.
2. Dans un angle en **plongée**, la caméra est au-dessus du personnages ou des objets.
3. Dans un angle en **contre-plongée**, la caméra est en dessous des personnage ou des objets.



### Matériel pour l'activité 3

Comparer les deux portraits en utilisant les mots **plongée**, **contre-plongée** et certains mots ci-dessous (Cycle 3).  
Petit, fragile, inoffensif, protection / Grand, imposant, fort, puissance...



Petite Denise, Theo Van Rysselberghe, 1895. MET



Louis XIV de France, Juste d'Egmont, 1654. château d'Ambras

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

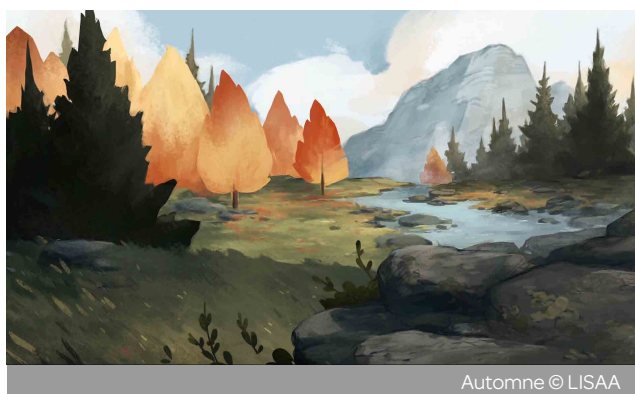
---

---



## Matériel pour l'activité 6

Décrire le **premier plan**, le **second plan** et l'**arrière-plan** des images et certains mots ci-dessous (Cycles 2 et 3).  
Devant, derrière, au loin, au fond, petit, grand...

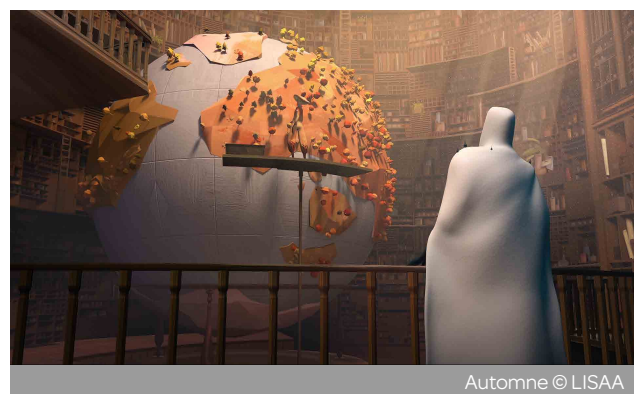


---

---

---

---

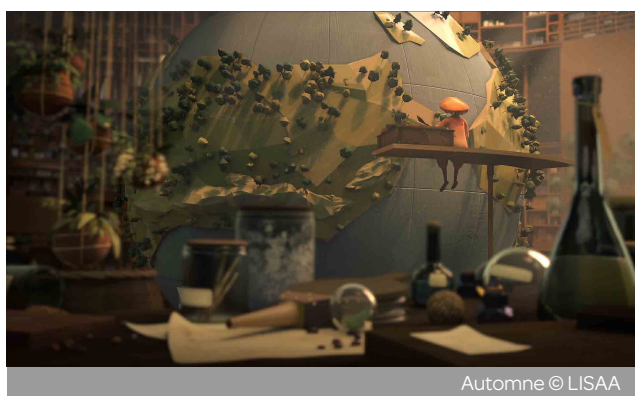


---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---